

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“FEATHER”
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 2D**



Fajar Ruli Denisetiawan
NIM 1300048033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “FEATHER” DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 2D

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Fajar Ruli Denisetiawan
NIM. 1300048033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI "FEATHER" DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 2D

Disusun oleh:

Fajar Ruli Denisetiawan
NIM. 1300048033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 20 JAN 2017

Anif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Pandan Poreanom P., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Matahari Bhakti Nendya, M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Fajar Ruli Denisetiawan

No. Induk Mahasiswa : 1300048033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI "FEATHER" DENGAN
TEKNIK ANIMASI DIGITAL 2D

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 20 Januari 2017

Yang menyatakan



Fajar Ruli Denisetiawan
NIM 1300048033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan ridho-Nya serta kasih sayang-Nya sehingga dapat melalui berbagai proses kehidupan, termasuk proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga selesai. Karya animasi “Feather” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, merupakan rangkaian puncak untuk menuangkan seluruh kemampuan hasil proses belajar dari semester satu hingga semester tujuh. Tahap ini merupakan pembuktian nyata dan harga diri lewat karya yang diciptakan. Karya tugas akhir penciptaan film animasi pendek “Feather” tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terimakasih banyak disampaikan kepada:

1. Allah SWT dan Rasulullah SAW
2. Kedua orang tua ayah dan ibu tercinta, Kanti Suparno dan Superti yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, dan segalanya;
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Marsudi, S.Kar., M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Wali;
8. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
9. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Kakak tercinta Nurani Pratiwi dan suaminya, Joko Nugroho;
12. Teman-teman kerabat kerja (*background artist* dan penata musik) yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini;
13. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013 yang luar biasa, serta kawan-kawan animasi 2012 dan 2014 yang telah memberikan dukungan;

14. Teman-teman “Kontrakan Brother” yang telah menjadi teman dan guru saya;

15. Teman-teman “Remush” Sebayu yang telah memberikan doa dan dukungan.

Tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak, mungkin karya ini tak akan jadi apa-apa. Semoga hasil karya film ini dapat menjadi hiburan dan bermanfaat bagi masyarakat.

Yogyakarta, 20 Januari 2017

Fajar Ruli Denisetiawan



ABSTRAK

“Feather” sebuah film animasi pendek yang menceritakan seekor burung kecil yang dihina teman sepermainannya karena tidak mempunyai bulu. Film animasi pendek ini menceritakan tentang kasus *bullying* yang terjadi akibat adanya perbedaan diantara makhluk sejenis yang salah satunya memiliki kekurangan.

Teknik animasi 2D menjadi pilihan dalam membuat karya Tugas Akhir ini karena visual yang di berikan lebih terasa dan memiliki nilai seni yang berbeda. Dengan menggabungkan antara teknik gambar manual dan digital, maka animasi ini diharapkan mampu memberikan aroma seni namun tetap *modern*.

Obi adalah seekor burung yang tidak memiliki bulu. Saat Obi keluar dari rumahnya, Obi langsung ditertawakan oleh ketiga teman sepermainannya yaitu; Ba, Be, dan Bo. Obi lalu mendekati mereka berharap bisa bergabung dengan teman-temannya itu namun Ba, Be, dan Bo terus menjauhi Obi.

Kata kunci : Feather, *Bullying*, Animasi digital 2D.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Penulisan cerita	3
2. <i>Storyboard</i>	3
3. Pengisian suara(<i>dubbing</i>)	4
4. <i>Sound</i> /Musik	4
5. <i>Animatic Storyboard</i>	4
6. Properti	4
7. Penganimasian	4
8. <i>Background</i>	5
9. <i>Compositing</i>	5
10. <i>Rendering</i>	5
11. <i>Mastering</i>	5
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	11
1. Pengembangan Konsep	11
2. Teknik Visual	13
a. Desain Karakter	13
b. <i>Animating</i> dan <i>Coloring</i>	14
c. <i>Concept Art</i> dan <i>Background</i>	15
BAB III PERANCANGAN	17
A. Konsep	17
B. <i>Pipeline</i>	17
C. Sinopsis	20

D. Desain Karakter	21
E. <i>Treatment</i>	23
F. Naskah/Skenario	25
G. <i>Storyboard</i>	28
H. <i>Sound</i> /suara	30
I. Kebutuhan <i>hardware</i> dan <i>software</i>	30
BAB IV PERWUJUDAN	32
A. Tahapan Perwujudan	32
1. Praproduksi	32
a. Penciptaan ide	32
b. Sinopsis dan naskah	32
c. Desain Karakter	33
d. <i>Storyboard</i>	33
e. <i>Sound design</i>	34
2. Produksi	34
a. <i>Animatic storyboard</i>	34
b. <i>Animating</i>	36
c. <i>Colouring</i>	38
d. <i>Background</i>	40
3. Pascaproduksi	42
a. <i>Compositing</i>	42
b. <i>Scoring</i> dan <i>sound effect</i>	44
c. <i>Editing</i> dan <i>final render</i>	46
BAB V PEMBAHASAN	49
A. Pembahasan Proses Karya	48
1. Pengembangan	48
2. Praproduksi	48
3. Produksi	49
4. Pascaproduksi	50
B. Pembahasan Penerapan 12 Prinsip Animasi	50
1. <i>Squash and Stretch</i>	50
2. <i>Anticipation</i>	51
3. <i>Staging</i>	53
4. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	53
5. <i>Slow in</i> <i>Slow Out</i>	54
6. <i>Arch</i>	55
7. <i>Secondary Action</i>	57
8. <i>Timing</i>	57
9. <i>Appeal</i>	58
10. <i>Exaggeration</i>	59
11. <i>Solid Drawing</i>	60
12. <i>Follow Through</i>	61
C. Pembahasan Isi Film	62
1. Preposisi	62
2. Konflik	64
3. Resolusi	66
D. Pembahasan Perbandingan Tinjauan Karya	69
1. Cerita	69

2. Desain karakter	70
3. <i>Background</i>	70
BAB VI PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rumah Burung	12
Gambar 2.2 Rumah Burung	13
Gambar 2.3 Desain karakter dalam film “For the Birds”	14
Gambar 2.4 Desain karakter dalam film “Angry Birds Toons”	14
Gambar 2.5 <i>Screenshot</i> film “Angry Birds Toons”	15
Gambar 2.6 <i>Screenshot</i> film “Tom and Jerry”	15
Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> film “Tom and Jerry”	16
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> produksi film animasi “Feather”	19
Gambar 3.2 Awal desain karakter Obi	21
Gambar 3.3 Desain karakter Obi yang baru	22
Gambar 3.4 Desain Karakter Ba	22
Gambar 3.5 Desain karakter Be	23
Gambar 3.6 Desain karakter Bo	23
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> film animasi “Feather” <i>scene 01, shot</i>	29
Gambar 4.1 Desain karakter Ba, Be, dan Bo yang telah direvisi	33
Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> film “Feather”	34
Gambar 4.3 <i>Animatic Storyboard</i>	35
Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> proses produksi <i>animatic storyboard</i>	35
Gambar 4.5 <i>Shot-shot</i> yang telah di-render	36
Gambar 4.6 <i>Tracing</i> desain karakter pada <i>shot 01</i>	37
Gambar 4.7 Gambar proses <i>animating shot 01</i>	37
Gambar 4.8 Proses <i>colouring</i> karakter Obi	38
Gambar 4.9 Proses <i>colouring shading</i> pada karakter Obi	39
Gambar 4.10 <i>Colour Palette</i> yang digunakan untuk pewarnaan	39
Gambar 4.11 Hasil <i>render PNG Sequence</i>	40
Gambar 4.12 Sketsa <i>background</i>	41
Gambar 4.13 Proses Pembuatan <i>Background</i>	41
Gambar 4.14 Proses pembuatan bayangan pada karakter animasi	42

Gambar 4.15 Proses <i>compositing</i>	43
Gambar 4.16 Proses <i>compositing</i>	44
Gambar 4.17 Proses pembuatan <i>Music Scoring</i>	45
Gambar 4.18 <i>File dubbing</i> pada Adobe Audition CS6	46
Gambar 4.19 Proses <i>edit</i> suara (<i>dubbing</i>)	46
Gambar 4.20 Proses <i>editing</i> dalam film animasi “Feather”	47
Gambar 5.1 Penerapan prinsip animasi <i>stretch and squash</i>	51
Gambar 5.2 Penerapan prinsip animasi <i>stretch and squash</i>	51
Gambar 5.3 Penerapan prinsip animasi <i>anticipation</i> pada <i>shot</i> 06	52
Gambar 5.4 <i>Screenshot shot</i> 06	52
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> film “Feather” yang menerapkan prinsip animasi	53
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> proses penganimasian	54
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> film animasi “Feather” yang menerapkan	55
Gambar 5.8 Contoh prinsip animasi <i>archs</i> pada <i>Shot</i> 03	56
Gambar 5.9 Contoh prinsip animasi <i>archs</i> pada <i>Shot</i> 08	56
Gambar 5.10 Contoh prinsip animasi <i>secondary action</i> pada <i>Shot</i> 05	57
Gambar 5.11 <i>Screenshot shot</i> film “Feather” yang menerapkan prinsip	58
Gambar 5.12 <i>Screenshot shot</i> film “Feather” yang menerapkan prinsip	59
Gambar 5.13 <i>Screenshot shot</i> film “Feather” yang menerapkan prinsip	60
Gambar 5.14 <i>Screenshot shot</i> film “Feather” yang menerapkan prinsip	61
Gambar 5.15 <i>Screenshot shot</i> film “Feather” yang menerapkan prinsip	62
Gambar 5.16 Obi saat keluar rumah	63
Gambar 5.17 Obi sedang menghirup udara yang segar	63
Gambar 5.18 Obi diertawakan oleh Ba dan Be	64
Gambar 5.19 Be memanggil Bo	64
Gambar 5.20 Obi menghampiri Ba, Be, dan Bo	65
Gambar 5.21 Ba sedang membujuk Be untuk menjauh dari Obi	65
Gambar 5.22 Obi terkejut	66
Gambar 5.23 Obi memberitahu Ba dan Be bahwa mereka sudah tidak	67
Gambar 5.24 Ba dan Be terkejut	67
Gambar 5.25 Be memberitahu Bo	68

Gambar 5.26 Bo jatuh dengan ekspresi senang	68
Gambar 5.27 Perbandingan tinjauan karya dari segi cerita	69
Gambar 5.28 Perbandingan tinjauan karya dari segi desain karakter	70
Gambar 5.29 Perbandingan tinjauan karya dari segi <i>background</i>	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pembuatan Karya Animasi	20
Tabel 3.2 <i>Treatment</i>	24
Tabel 4.1 Tabel hasil <i>compositing</i>	43



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bullying merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain. Tindakan ini cenderung bertujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus (Wardhana, 2014: 9). Kasus *bullying* yang dikenal sebagai “penindasan/risak” dalam bahasa Indonesia dapat terjadi dimana saja. Di sekolah, rumah, lingkungan sekitar, dan dunia maya. Tindakan *bullying* tentu saja dapat merugikan orang lain. Korban *bullying* bisa mengalami krisis percaya diri, akibatnya korban menjadi sulit untuk maju dan bersosialisasi terhadap orang lain. Selain itu korban *bullying* lebih mungkin mengalami kesulitan di dalam lingkungan kerja, kesulitan menjaga persahabatan jangka panjang dan hubungan baik dengan orang tua mereka. Bahkan penelitian menyimpulkan bahwa mereka yang ditindas dapat melakukan *bullying* terhadap diri sendiri sehingga membahayakan diri sendiri. Tanpa disadari, dampak yang ditimbulkan *bullying* sangat berbahaya, baik dalam jangka pendek maupun panjang.

Dewasa ini, animasi merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan hiburan, maupun pesan/kesan kepada masyarakat. Pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat dibungkus ke dalam animasi yang bersifat menghibur, mendidik, dan bisa juga berupa ajakan. Dalam penciptaan film animasi pendek ini, penulis ingin menyajikan hiburan yang mengandung pesan terhadap tindakan *bullying* secara verbal yaitu bentuk *bullying* yang berupa celaan, fitnah, atau penggunaan kata-kata yang tidak baik untuk menyakiti orang lain.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, digunakan teknik animasi digital 2D. Proses pembuatan animasi digital 2D ini langsung menggunakan *software* khusus untuk membuat animasi, salah satunya yaitu menggunakan Toon Boom. Proses awal yaitu membuat *keyframe* dan dilanjutkan dengan *in-between* hingga menjadi gerakan yang utuh

dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi yang ada. Setelah gerakan per *shot* sudah selesai, kemudian disatukan dengan *background* atau lebih dikenal sebagai proses *compositing*. Dalam proses *compositing* ini juga memerhatikan komposisi warna antara *background* dengan karakter animasi, sehingga gambar yang dihasilkan bisa terasa menyatu antara karakter animasi dan *background*. Setelah proses *compositing* selesai, selanjutnya ke tahap proses *editing*. Proses ini adalah proses terakhir dalam pembuatan film animasi ini, yaitu menyatukan *shot-shot* yang telah di-*composite* tadi dan memberikan *sound effect* dan *background* yang nantinya akan menjadi satu film utuh. Seperti itulah gambaran proses pembuatan film animasi pendek “Feather” mulai dari tahap penganimasian hingga menjadi satu film utuh.

Dengan menggunakan teknik animasi digital 2D, dalam proses pengerjaannya, diharapkan animasi ini akan lebih cepat selesai. Selanjutnya diharapkan karya animasi ini mampu memberikan pesan tentang kasus *bullying* yang terjadi di sekitar masyarakat dan bisa menjadi karya animasi yang menghibur.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses penciptaan film animasi “Feather” dengan teknik animasi digital 2D?
2. Bagaimanakah menyampaikan pesan cerita ke dalam film animasi dengan teknik animasi digital 2D?

C. Tujuan

1. Terciptanya film animasi “Feather” dengan teknik animasi digital 2D.
2. Menyampaikan pesan yang terkandung di dalam isi cerita film animasi dengan teknik animasi digital 2D.

D. Sasaran

Target penonton film animasi pendek “Feather” antara lain:

1. Geografis:

Target berdasarkan letak geografis yaitu secara luas atau internasional.

2. Demografis

Target audien menurut demografis film animasi “Feather” adalah:

- a. Usia : 10 tahun ke atas
- b. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Status sosial : Semua status sosial

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir film animasi adalah:

Judul karya : *Feather*

Teknik : Animasi Digital 2 Dimensi

Desain karya : Film Animasi

Durasi karya : 2 menit 10 detik

Format video : HDTV 1920 x 1080 px 25 *frame per second*

Render : Format MOV dengan *codec* H264

Capaian akhir dari proyek ini adalah hingga benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis dengan lengkap dan jelas dimulai dengan pengenalan tokoh utama yaitu Obi seekor burung tanpa bulu. Lalu dilanjutkan dengan konflik, dan diakhiri dengan penutup atau *ending*.

2. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah ada dan berisi tentang gambaran pokok yang tertuang dalam panel kotak, di dalamnya berisi informasi adegan, pengambilan *shot* dan *angle* kamera, lokasi, ekspresi tokoh, dan durasi dari setiap potongan *shot*.

3. Pengisian suara (*dubbing*)

Dalam film ini pengisian suara dilakukan dengan gaya menirukan suara burung. Jadi bahasa yang digunakan tetap bahasa burung hanya saja ditekankan pada adegan burung yang sedang tertawa.

4. *Sound/Musik*

Dalam animasi ini terdapat *sound effect* untuk menghidupkan animasi di dalam setiap adegan. *Background* musik juga dibuat sesuai dengan suasana yang terdapat dalam adegan tersebut sehingga diperoleh adegan yang dramatis.

5. *Animatic Storyboard*

Penjabaran dari *storyboard* yang dibuat ke dalam bentuk *video* yang berisi gerakan kasar animasi dari awal sampai akhir. Musik, *sound effect*, juga sudah terpasang di tahap ini, sehingga dalam tahap ini dapat diketahui dengan jelas durasi dari animasi tersebut. Di dalam tahap ini juga memudahkan dalam proses penganimasian.

6. Properti

Properti atau benda-benda pendukung yang terdapat dalam cerita disiapkan. Untuk benda yang bergerak dibuat pada saat proses penganimasian dan untuk benda diam dibuat dengan konsep *digital painting*.

7. Penganimasian

Penganimasian dibuat langsung menggunakan *software* Toon Boom Studio dengan membuat sketsa terlebih dahulu, selanjutnya digambar ulang untuk menghasilkan gambar yang baik. Tahap ini meliputi pembuatan *keyframe*, dilanjutkan dengan *in-between*. Dalam proses penganimasian ini dibutuhkan ketelitian, dan menerapkan prinsip-prinsip animasi agar gerakan yang dihasilkan menjadi hidup dan bagus.

8. Background

Background atau latar dibuat dengan konsep *digital painting*. Dalam pembuatan *background* ini disesuaikan dengan *style* desain karakter agar hasil visualnya terlihat menyatu.

9. Compositing

Dalam proses ini, hasil dari penganimasian disatukan dengan *background* agar menjadi satu kesatuan adegan yang utuh. Dalam proses *compositing* ini juga bisa menambahkan *visual effect* bila diperlukan untuk menambah keindahan visualisasi gambar.

10. Rendering

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke *format video*, dengan *format render* mov HDTV 1080 25.

11. Mastering

Terakhir karya dibakar (*burn*) dalam piringan CD guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir.

Titik-titik proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari awal hingga akhir jika semuanya telah terpenuhi maka karya animasi sudah selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.